



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

Panama merupakan sebuah *brand* yang berada di bawah PT. Mega Panen Abadi. Panama merupakan sebuah *brand* yang menjual produk berupa *footwear* (alas kaki), namun pada dasarnya Panama memfokuskan produknya pada sandal berbahan 100% karet. Dalam *project* ini, penulis berperan sebagai *editor* dari sebuah video rekrutmen. Video rekrutmen ini bertujuan untuk memberikan info kepada masyarakat luas tentang lingkungan kerja Panama. Video akan berisikan wawancara terhadap CEO dan beberapa pegawai, menceritakan bagaimana pengalaman yang mereka alami selama bekerja di Panama. Kemudian video akan diselingi dengan cuplikan kegiatan berdasarkan kejadian yang sebenarnya, dimana akan terdapat gambaran nyata atas kegiatan pelatihan yang dilakukan oleh Panama. Tugas penulis sebagai *editor* disini akan berusaha menggunakan beberapa teknik gabungan selama proses *editing*, untuk memperkuat konsep *fun* dalam video rekrutmen ini.

Penulis akan melakukan penelitian secara kualitatif. Menurut Cresswell (2013) penelitian kualitatif memerlukan teori-teori dasar sebagai acuan dalam melakukan penelitian. Sehingga melalui metode penelitian kualitatif, data yang dianalisis akan dijabarkan secara deskriptif (Hlm. 93).

3.1.1. Sinopsis

Panama memiliki visi untuk menanamkan jiwa *entrepreneurship* pada anak muda Indonesia. Hingga saat ini Panama masih gencar membuka lowongan pekerjaan paruh waktu bagi anak muda dengan rentang usia 18-25 tahun. Tidak hanya mendapatkan pengalaman bekerja, pegawai dari Panama akan melalui proses pelatihan. Pelatihan dikemas dengan banyak *games* di dalamnya untuk membangun kerjasama dan keakraban antar pegawainya. Terdapat Nathan Handyan Lim, sebagai CEO, yang menceritakan tentang visi dan misi Panama. Lalu ada Olivia Aprillia dan Gianfarrel Vincentius, dua orang pegawai yang telah diwawancarai mengenai pengalaman mereka bekerja di Panama. Video wawancara akan diselingi dengan beberapa cuplikan dari kegiatan pelatihan pegawai Panama. Kemudian video diakhiri dengan ajakan dari CEO, dan kedua pegawai tersebut kepada kaum muda untuk ikut bergabung ke Panama.

3.1.2. Latar Belakang Perusahaan

Panama merupakan sebuah *brand* yang dibentuk oleh PT. Mega Panen Abadi. PT. Mega Panen Abadi bertanggung jawab atas segala kegiatan mulai dari produksi, hingga pendistribusian sandal di bawah *brand* Panama. *Brand* Panama sendiri mempunyai visi untuk menjadi *brand* sandal nomor satu di Indonesia. Sampai dengan Desember 2018, Panama sudah dapat ditemui di beberapa kota besar di Indonesia. Kota-kota tersebut adalah Jakarta, Denpasar, Pontianak, Balikpapan, Lampung, Aceh, Yogyakarta dan Batam. Pesebaran ini dilakukan dengan sistem *franchise*.

Panama sendiri mempunyai sebuah misi untuk memberikan pengalaman *entreprneurship* kepada para pemuda Indonesia. Maka dari itu Panama secara kerap kali membuka lowongan kerja sebagai *sales person*. Pengumuman tentang lowongan kerja sering diumumkan melalui akun Instagram resmi Panama. Maka dari itu, dibuatlah video rekrutmen Panama yang bertujuan untuk menarik sebanyak mungkin anak muda selama masa pembukaan lowongan kerja yang dilakukan Panama.

3.1.3. Posisi Penulis

Posisi penulis dalam projek ini adalah sebagai seorang *video editor*. *Video editor* bertugas untuk memadukan segala *shot* dan musik sebagai suatu video rekrutmen yang utuh.

3.1.4. Peralatan

Berikut adalah beberapa peralatan yang digunakan oleh penulis selama melakukan proses *editing*:

1. Laptop

Penulis menggunakan *laptop* tidak hanya untuk menampung dan memindahkan data dari kamera, tetapi penulis juga memakai *laptop* untuk menyunting video.

2. External Harddisk

External harddisk digunakan oleh penulis sebagai tempat penyimpanan *back-up*. Hal ini untuk menyimpan seluruh data mulai dari kumpulan *footage* mentah dan juga hasil *edit* video. *External harddisk* sangat diperlukan untuk menjadi cadangan jika suatu saat data yang berada di *laptop* mengalami gangguan.

3. Google Drive

Google drive digunakan oleh penulis juga sebagai tempat penyimpanan cadangan. Selain itu segala hasil edit akan di bagikan kepada *client* melalui Google Drive.

4. Aplikasi Adobe Premiere Pro CC 2018

Adobe premiere pro CC yang digunakan oleh penulis adalah seri 2018. Adobe Premiere Pro adalah *software* yang digunakan oleh penulis untuk menggabungkan segala *shot* dan musik menjadi suatu kesatuan video. Adobe Premiere Pro adalah aplikasi *editing* yang bersifat *non linear*, sehingga memudahkan penulis dalam membuat video dengan sistem *multi-camera*.

3.2. Tahapan Kerja

Penulis sebagai *editor* dalam video rekrutmen Panama membagi pekerjaan menjadi tiga tahapan kerja, yaitu:

Pada tahapan pra-produksi, penulis melakukan beberapa tahapan:

1. *Client Brief*

Pada tahap ini penulis bersama tim pergi mendatangi CEO dari Panama dan melakukan sebuah *creative brief*. Diperlukan 2 kali *meeting* untuk kami dan pihak Panama bersepakat untuk membuat sebuah video rekrutmen yang bertujuan untuk menunjang proses rekrutmen yang dilakukan Panama. Setelah itu, CEO dari Panama memberikan kami beberapa hal yang ingin diwujudkan ke dalam video. Pada intinya, *client* meminta untuk dibuatkan video rekrutmen yang menggambarkan kesenangan dan keceriaan yang terjadi dalam lingkungan kerja Panama.

2. *Creative Brief*

Creative brief adalah tahap dimana penulis bersama dengan *creative director* merundingkan *look* yang ingin dicapai untuk memenuhi keinginan *client*. *Client* menginginkan sesuatu yang berkonsep *fun* dan menyenangkan, sehingga *creative director* mulai memikirkan *story line* dan juga *story board* dari proyek ini.

3. *Script*

Pada tahap ini penulis diberikan sebuah *script* untuk menjadi panduan utama dalam menyunting video nantinya. Penulis juga terbantu dengan format *script* yang menggunakan tabel audio dan video. Dengan begitu, penulis dapat mengetahui penempatan urutan *shot* yang tepat dengan apa yang sedang dibicarakan oleh narasumber.

4. Melakukan Riset

Setelah *client brief* disetujui bersama dengan *client*, penulis kemudian mulai melakukan riset atas teknik *editing* yang cocok untuk memberikan konsep *fun* dalam sebuah video. Penulis pun mulai mencari beberapa video sebagai referensi. Ketika awal proses mencari video referensi, penulis menggunakan beberapa kata kunci, seperti: *recruitment video*, dan *corporate video*. Hal ini dikarenakan penulis ingin menemukan sebuah gambaran atas bagaimana sebuah video mengenai sebuah perusahaan dibuat, terutama ketika ingin menarik orang untuk bergabung kedalam sebuah perusahaan.

5. Visual Referensi dalam *Editing*

Setelah bebrapa lama mencari, penulis kemudian menemukan video yang dikeluarkan oleh Google, yang berjudul “Google Interns’ First Week”. Dalam video Google Interns terdapat perpindahan ritme *cutting* yang cepat pada awal video yang mampu meningkatkan *tension*. Lalu menuju pertengahan video *cutting* menjadi lebih panjang menciptakan ritme yang lambat sebagai *release*. Penulis akan menggunakan kesempatan *tension* untuk memperkuat konsep *fun*, melalui jukstaposisi yang dilakukan menggabungkan *shot* yang dengan *timing* cepat (berdurasi 2-4 detik), *pacing* cepat (dengan *rate cuts* yang tinggi), dan *trajectory phrasing* yang menunjukkan rangkaian *shot* gerakan dan ekspresi yang menunjukkan kesenangan dan semangat. Setelah itu penulis kemudian memberikan gambaran referensi ini kepada *client*, sebagai suatu gambaran bahwa video yang dibuat nantinya akan terinspirasi dari referensi tersebut.

Pada tahapan produksi penulis hanya melakukan satu tahapan sebagai berikut:

Memindahkan dan mensortir *footage* setelah *shoot*.

Penulis memindahkan seluruh *footage* hasil *shooting* pada hari itu juga. Setelah melakukan pemindahan, penulis memilah *footage* tersebut menjadi *footage* yang bisa dipakai dan mana yang tidak. Hal ini terjadi dikarenakan ketika *shooting* pengambilan gambar yang dilakukan secara langsung, sesuai dengan berjalannya kegiatan pelatihan tersebut.

Pada tahapan pasca produksi penulis melakukan beberapa tahapan sebagai berikut:

1. *Offline Editing*

Pada tahap *offline editing* penulis memulai dengan mencari *background music* yang cocok untuk mengiringi kumpulan *shot* yang disusun. Setelah itu penulis

mulai menggabungkan satu *shot* dengan lainnya dan juga mulai membentuk ritme *editing*, hingga mencapai bentuk *rough cut*. Kemudian *rough cut* tersebut dibagikan kepada sutradara dan produser untuk memberikan beberapa perbaikan atas *rough cut*, sebelum dibagikan kepada *client* untuk direvisi.

2. Revisi dari *Client*

Setelah melakukan beberapa perbaikan atas masukan dari *creative director*, penulis kemudian memberikan video *rough cut* kepada *account executive*, yang kemudian diteruskan kepada *client*. Dari situ penulis akan menerima beberapa *list* revisi dari *client*. Proses revisi diperkirakan akan memakan waktu 3 hingga 5 hari. Ketika revisi itu sudah mencapai final, maka berdasarkan kesepakatan, video akan dianggap sebagai *picture lock*.

3. *Online Editing*

Pada tahap *online editing*, penulis akan menambahkan beberapa aspek penting agar video terlihat lebih utuh dan tidak mentah. Pertama-tama penulis akan melakukan *color correcting*, agar tidak ada perbedaan warna ketika antar *shot*. Setelah itu penulis akan menambahkan beberapa efek transisi, untuk memperhalus perpindahan antar *shot*. Setelah itu penulis akan menambahkan beberapa unsur grafik seperti nama narasumber, beserta logo *brand* Panama. Setelah semua aspek visual telah dilangkapi, barulah penulis akan melakukan *color grading*.

3.3. Acuan

Ada tiga video yang penulis jadikan acuan untuk membantu penulis dalam meng-*edit* video rekrutmen Panama. Video yang pertama adalah “Best Team Building

Activities” yang diproduksi oleh kanal Youtube Smart Skills TV. Video ini menunjukkan serangkaian kegiatan *team building* yang melibatkan banyak orang di dalamnya. Video tersebut menjadi sebuah acuan bagi penulis dikarenakan *creative director* mengharapkan banyak ekspresi gembira dari pegawai Pana untuk diperlihatkan di dalam *video*.



Gambar 3.1. Video *Best Team Building*

(Sumber: Screenshot Video dari <https://www.youtube.com/watch?v=lcv4n9qK6ZQ>)

Dalam video ini ditunjukkan berbagai rangkaian kegiatan bersama kelompok. Di dalam video juga terdapat banyak perpindahan *cut* yang lumayan cepat dan mampu membangun emosi dari penonton.

Video kedua yang dijadikan acuan adalah “Google Interns’ First Week”. Video ini mengisahkan tentang pengalaman yang dimiliki oleh para pegawai magang dalam minggu pertama mereka bekerja di Google. Video dimulai dengan pengenalan oleh beberapa pegawai magang dari Google dan bagaimana latar

belakang mereka sebelum bertemu Google. Setelah itu video berkembang menuju suatu cerita dari bagaimana mereka memulai kerja mereka di Google, dan bagaimana mereka melakukan berbagai kegiatan baru dan menyenangkan. Penulis mengambil video ini sebagai acuan dikarenakan video Google ini terdapat berbagai potongan gambar pancing yang cepat dan kemudian melambat pada pertengahan video.



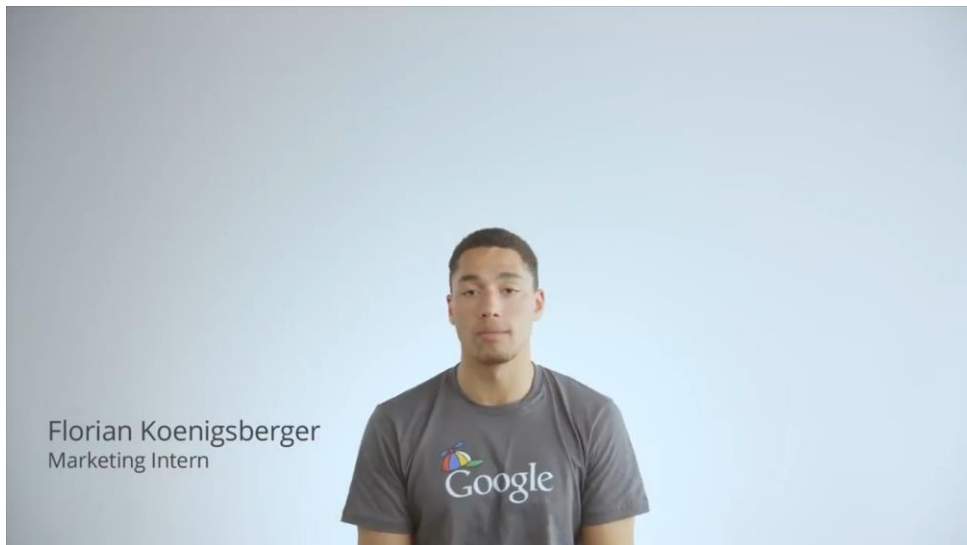
Gambar 3.2. *Video Google Interns' First Week*

(Sumber: Screenshot Video dari <https://www.youtube.com/watch?v=9No-FiEInLA>)



Gambar 3.3. *Video Google Interns' First Week*

(Sumber: Screenshot Video dari <https://www.youtube.com/watch?v=9No-FiEInLA>)



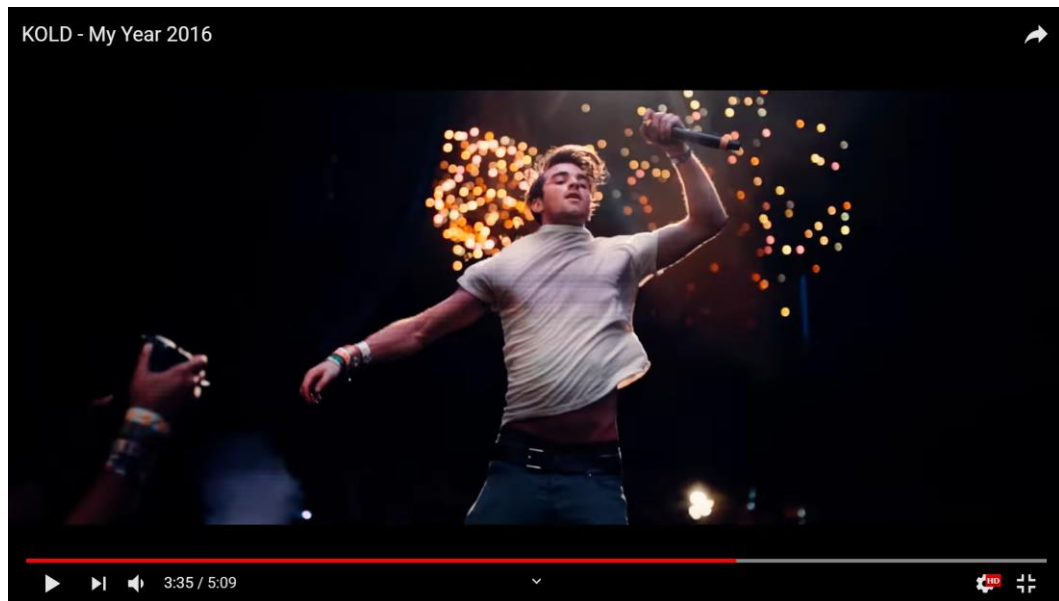
Gambar 3.4. *Video Google Interns' First Week*

(Sumber: Screenshot Video dari <https://www.youtube.com/watch?v=9No-FiEInLA>)

Video Google Interns' First Week merupakan sebuah *video corporate* dari Google yang ingin menceritakan tentang minggu pertama para intern di Google. Video ini memakai beberapa narasumber yang merupakan peserta magang. Para

peserta magang ini kemudian menceritakan pengalaman magang mereka, sementara video memperlihatkan kegiatan mereka selama berada di dalam kantor Google.

Video ketiga yang menjadi referensi bagi penulis adalah “My Year 2016” oleh kanal Youtube Sam Kolder. Video ini layakanya *music video*, berisikan berbagai paduan *shot*, dengan diiringi oleh musik bergaya pop. Video dari kanal Youtube Sam Kolder yang berjudul “My Year 2016” ini merupakan sebuah kompilasi *travel vlog* yang dilakukan oleh Sam Kolder selama satu tahun. Video dimulai dengan *pacing* yang lambat dan perlahan menjadi cepat ketika berada di pertengahan video. Di awal video ditunjukkan beberapa *extreme long shot* dari berbagai tempat wisata menggunakan *drone*. Semakin memasuki video, *cutting* dari tiap *shot* juga menjadi semakin cepat dan semakin menunjukkan gambaran detail. Gambaran detail tersebut seperti sebuah tangan sedang melambai, ekspresi wajah yang sedang menikmati alam, maupun detail bangunan yang didatangi. Dari video ini, penulis juga ingin mengambil referesi atas penggunaan transisi untuk memperhalus perpindahan antar *shot* yang membuat menjadi perpindahan *scene* menjadi nyaman dilihat. Transisi yang digunakan adalah seperti transisi *wipe*, *zoom in*, *zoom out*, dan *dissolves*.



Gambar 3.5. *Video My Year 2016*

(Sumber: *Screenshot Video dari* <https://www.youtube.com/watch?v=pnTPqRXQhvU>)

